

Guía de Lichess

para personas con discapacidad visual

Versión 2024.1.0

Francisco Javier Estrada Martínez

Contenido

[1. Introducción 5](#_Toc154240826)

[1.1. ¡Apoya la guía! 6](#_Toc154240827)

[2. Conceptos básicos 7](#_Toc154240828)

[2.1. Modo invidente 7](#_Toc154240829)

[2.2. Estructura general de las páginas 8](#_Toc154240830)

[2.3. Tablero accesible 9](#_Toc154240831)

[2.3.Uno. Formulario de movimientos 11](#_Toc154240832)

[2.3.Dos. tablero 13](#_Toc154240833)

[2.4. Cuenta de usuario 14](#_Toc154240834)

[3. Jugar 17](#_Toc154240835)

[3.1. Jugar contra oponente aleatorio 17](#_Toc154240836)

[3.2. Jugar contra el ordenador 17](#_Toc154240837)

[3.3. Jugar contra un oponente en concreto 18](#_Toc154240838)

[3.4. Torneos 18](#_Toc154240839)

[3.4.Uno. Unirse a un torneo 19](#_Toc154240840)

[3.4.Dos. Crear un torneo 20](#_Toc154240841)

[3.4.Tres. Puntuaciónes de torneo 22](#_Toc154240842)

[3.4.Cuatro. Puntuaciones especiales 22](#_Toc154240843)

[3.5. Partidas simultáneas 23](#_Toc154240844)

[3.6. Variantes disponibles 23](#_Toc154240845)

[3.7. Control de tiempo 24](#_Toc154240846)

[3.8. Tipos de partida 24](#_Toc154240847)

[3.9. Partida desde una posición 25](#_Toc154240848)

[3.10. Filtrar por elo 25](#_Toc154240849)

[4. Ejercicios 27](#_Toc154240850)

[4.1. Estructura de la página 27](#_Toc154240851)

[4.2. Ejercicios individuales 28](#_Toc154240852)

[4.3. Puzzle Streak 29](#_Toc154240853)

[4.4. Puzzle Storm 30](#_Toc154240854)

[4.5. Puzzle Racer 30](#_Toc154240855)

[4.6. Panel de ejercicios 31](#_Toc154240856)

[5. Aprender 33](#_Toc154240857)

[5.1. Fundamentos del ajedrez 33](#_Toc154240858)

[5.2. Practicar 33](#_Toc154240859)

[5.3. Coordenadas 35](#_Toc154240860)

[5.4. Estudiar 36](#_Toc154240861)

[5.4.Uno. Listado de estudios 36](#_Toc154240862)

[5.4.Dos. Crear un estudio 38](#_Toc154240863)

[5.4.Tres. Crear un capítulo 39](#_Toc154240864)

[5.4.Cuatro. Visualización del estudio 41](#_Toc154240865)

[5.4.Cinco. Trabajar con los estudios 44](#_Toc154240866)

[5.4.Seis. Editar un capítulo 45](#_Toc154240867)

[5.4.Siete. Editar miembros del estudio 45](#_Toc154240868)

[5.4.Ocho. Atajos de teclado 46](#_Toc154240869)

[6. Ver 47](#_Toc154240870)

[7. Comunidad 49](#_Toc154240871)

[8. Herramientas 51](#_Toc154240872)

[8.1. Tablero de análisis 51](#_Toc154240873)

[8.1.Uno. Explorador de aperturas y base de datos de finales 51](#_Toc154240874)

[8.1.Dos. Evaluación local 53](#_Toc154240875)

[8.1.Tres. Análisis del ordenador 55](#_Toc154240876)

[8.1.Cuatro. Comandos de análisis 55](#_Toc154240877)

[8.1.Cinco. Descargar PGN 56](#_Toc154240878)

[8.2. Aperturas 57](#_Toc154240879)

[8.2.Uno. Filtro 58](#_Toc154240880)

[8.3. Editor de tablero 59](#_Toc154240881)

[8.4. Importar partida 60](#_Toc154240882)

[8.5. Búsqueda avanzada 60](#_Toc154240883)

[Apéndice A: Registro de cambios 61](#_Toc154240884)

[Apéndice B: Glosario de términos ajedrecísticos en inglés 65](#_Toc154240885)

[Apéndice C: Videotutoriales 67](#_Toc154240886)

# Introducción

Esta guía pretende abordar de manera sistemática el uso de la plataforma [Lichess (se abre en una ventana nueva)](https://www.blogger.com/blog/page/edit/3768955028687986306/6225722314192698531) para jugar, aprender y estudiar ajedrez, desde la perspectiva de personas ciegas o con baja visión. Se trata de un documento evolutivo, que puede cambiar a lo largo del tiempo. Para ello, se indicará la versión del documento justo al terminar esta introducción. Además, se añadirá un registro de cambios como apéndice, donde se resumirá los cambios que ha sufrido el documento en cada versión. De esta manera, será sencillo mantenerse al día de las novedades que se vayan incluyendo.

La guía está dirigida a personas que ya tienen un manejo medio del navegador usando un lector de pantalla. Por tanto, no se incluyen instrucciones como teclas a pulsar para conseguir ciertos comandos. De otro modo, habría que tener en cuenta muchos navegadores, lectores de pantalla y tipos de dispositivo, por lo que el documento se haría realmente difícil de leer y sería de poca utilidad.

El apéndice B incluye un glosario de términos ajedrecísticos en inglés, ya que la plataforma no está totalmente traducida al castellano en algunos puntos. De esta forma, será más sencillo poder utilizarla.

El apéndice C incluye un enlace a los videotutoriales que se han realizado en el canal de Youtube. Este material resulta complementario a lo que se explica en la guía y puede utilizarse como elementos prácticos para el manejo de la plataforma.

[Licencia Creative Commons](https://www.blogger.com/blog/page/edit/3768955028687986306/6225722314192698531)  
Guía de Lichess para personas con discapacidad visual por [Estrada Martínez, Francisco Javier](https://www.blogger.com/blog/page/edit/3768955028687986306/6225722314192698531) se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://www.blogger.com/blog/page/edit/3768955028687986306/6225722314192698531).  
Permisos más allá del alcance de esta licencia pueden estar disponibles en <https://ebastonblanco.com/contacto/>.

## ¡Apoya la guía!

Esta guía está distribuida bajo una licencia libre. Esto quiere decir que su contenido puede ser utilizado por cualquier persona u organización, siempre que se reconozca su autoría y se cumplan el resto de condiciones.

Si quieres mostrar tu agradecimiento, y apoyar la creación de este y otros contenidos para personas con discapacidad, puedes realizar una pequeña donación. ¡Es fácil y seguro! Puedes realizarla a través de la [página de apoyo de e-Bastón Blanco](https://ebastonblanco.com/apoyanos/).

# Conceptos básicos

## Modo invidente

Actualmente, Lichess es la única plataforma online de ajedrez que ofrece una experiencia satisfactoria para personas invidentes o con baja visión.  Este hito se consigue a través de una interfaz alternativa que se denomina             *modo invidente* o, en inglés, *blind mode*. Al activar este modo, se producen varios cambios importantes en la interfaz de usuario:

* El menú de navegación cambia, permitiendo una navegación por sus secciones a través de encabezados de nivel 3.
* La página principal también se ve modificada, adoptando también una jerarquía de encabezados de nivel 2 por los que se puede navegar de forma rápida.
* Todas las pantallas que cuentan con un tablero se sustituyen por un tablero accesible. Como veremos más adelante, esto hace que se pierdan algunas funciones con respecto a la interfaz estándar.

El modo invidente puede activarse a través de un botón ubicado al inicio de la página. Este botón sólo puede ser activado mediante un lector de pantalla, ya que no es visible y no puede utilizarse mediante el ratón. En función del estado actual, el botón puede mostrar dos textos diferentes:

* Accessibility: Enable blind mode: el modo invidente está desactivado.
* Accessibility: disable blind mode: el modo invidente está activado.

 Podemos alternar entre el modo invidente y el modo estándar en cualquier momento, ya que este botón está presente en todas las páginas de la plataforma. Al hacer el cambio, permaneceremos en la misma página en la que estábamos. Esto puede sernos de utilidad para poder usar algunas funciones que no están disponibles todavía en la interfaz del modo invidente.

En ocasiones, cuando alternamos el modo invidente, la plataforma puede mostrar un aviso en el que se cuestiona si deseamos abandonar la página. Esta alerta no quiere decir que se vaya a abandonar la partida, sino que es un aviso común para cualquier acción que nos cambie de página. En este caso, para completar la alternancia del modo invidente, es necesario confirmar que deseamos abandonar la página.

## Estructura general de las páginas

Una vez entramos en el modo invidente, todas las páginas de la plataforma siguen una estructura similar. Los elementos más importantes que podemos encontrar son los siguientes:

* Enlace a la página de inicio: se encuentra al principio de todas las páginas como un encabezado de nivel 1.
* Menú de navegación: Se encuentra justo después del anterior y se titula con un encabezado de nivel 2. Las distintas secciones dentro del menú se agrupan por encabezados de nivel 3:
  + Jugar
  + Ejercicios
  + Aprender
  + Ver
  + Comunidad
  + Herramientas
* Campo de búsqueda: para encontrar rápidamente a otros jugadores en la plataforma.
* Notificaciones y desafíos: aquí aparecerán las diferentes notificaciones debidas a distintos eventos que afectan al usuario. Cuando hay alguna pendiente, las etiquetas desaparecen y se sustituyen por un número sin texto. Es posible que no puedan abrirse correctamente en función del navegador utilizado.
* Perfil de usuario: aquí se incluye el acceso a los datos de la cuenta, así como a crear una o iniciar sesión en caso de que no se haya hecho.
* Contenido principal: varía en función de la página.

## Tablero accesible

El tablero accesible es un elemento que nos encontraremos a lo largo de muchas páginas de la plataforma mientras tengamos activo el modo invidente. Su función principal es poder acceder a toda la información de la posición, los movimientos realizados en la partida e interactuar con el juego en curso. Al entrar en esta vista, el foco se traslada de forma automática al campo de introducción de comandos, el cual es una de las dos formas disponibles que tenemos para poder interactuar. Dependiendo de si es nuestro turno o el del oponente, este cuadro de edición estará etiquetado como     *your move* (tu turno) o *waiting* (esperando).

Si nos desplazamos a lo largo de este tablero accesible, podremos encontrar los siguientes componentes de interfaz:

* Título del juego como encabezado de nivel 1. Aquí se muestra con qué color jugamos y la información básica del juego, como el tipo de partida y el nombre del rival.
* Información del juego (game info): Aquí se muestra la información de los jugadores (nick y elo en la plataforma) y el tipo de partida que se disputa. Se puede localizar como encabezado de nivel 2.
* Movimientos (moves): Este apartado muestra la lista de movimientos realizados. Se puede localizar como encabezado de nivel 2.
* Piezas (pieces): Muestra en formato de lista la ubicación de todas las piezas en la posición. Se puede localizar como encabezado de nivel 2, y las piezas de ambos colores por encabezados de nivel 3.
* Estado del juego (game status): Muestra el estado actual del juego: playing si está en curso o el resultado en cada caso. Se puede localizar como encabezado de nivel 2.
* Último movimiento (last move): Indica cuál ha sido el último movimiento realizado. Se puede localizar como encabezado de nivel 2.
* Formulario de movimiento (move form): Este es el campo de edición indicado anteriormente para introducir los comandos. Se puede localizar como encabezado de nivel 2.
* Relojes (your clock/opponent clock): Indican el tiempo restante para cada jugador. Se pueden localizar como encabezados de nivel 2.
* Salida del sistema: Se trata de un área de la página donde se muestran los mensajes que el sistema lanza hacia el usuario para que puedan ser capturados por la tecnología de asistencia, como es el caso del lector de pantalla. Esto es lo que permite que el lector verbalice de forma dinámica los distintos eventos que se producen en la partida.
* Acciones (actions): Aquí podemos encontrar acciones de alto nivel de la partida, como ofrecer tablas, abandonar o ofrecer deshacer jugada. Cuando concluye la partida, también podemos encontrar las acciones de ofrecer revancha, buscar un nuevo oponente en caso de partidas aleatorias o llevar la partida al tablero de análisis. Se puede localizar como encabezado de nivel 2.
* Tablero (board): Ofrece una representación gráfica simple del tablero. Además, se puede navegar a través de él y realizar los movimientos, así como requerir diferente información. Es el segundo método de interacción disponible, algo más limitado que la introducción de comandos, pero puede que más simple para quienes no dominan esta. Se puede localizar como encabezado de nivel 2.
* Opciones (settings): Este apartado permite configurar a nuestro gusto cómo se comporta el tablero accesible. Se puede localizar como encabezado de nivel 2.
  + Notación de movimientos (move notation): Permite elegir la representación de movimientos que utilizará el tablero, tanto para expresar las casillas como las piezas.
  + Opciones del tablero (board settings): Aquí se agrupan las opciones relacionadas con el componente de tablero (board). Se puede localizar como encabezado de nivel 3.
    - Estilo de pieza (piece style): Cómo se representará cada pieza en el tablero. Podemos elegir entre utilizar iniciales, nombres, diferenciación por mayúsucas y minúsculas como en el formato FEN...
    - Estilo de prefijo de pieza: Permite indicar si queremos que se incluya el color de la pieza como prefijo, y si hacerlo con la inicial o la palabra completa.
    - Mostrar posición (show position): Permite elegir si queremos que se muestre la casilla en la que se ubica la pieza, además de si queremos que se lea antes o después de la propia pieza.
    - Disposición del tablero (board layout): Permite elegir a nivel programático cómo se dispondrá el tablero. *Plain* ofrece una estructura simple que reduce la verbosidad; *table* introduce semántica de tabla para facilitar la navegación con comandos del lector de pantalla, lo cual puede ser interesante si no estamos utilizando un teclado como principal medio de interacción, ya que en pantallas táctiles se pueden configurar gestos para la navegación por tablas.
* Comandos (commands): Aquí se listan los comandos que se pueden introducir en el formulario de movimientos. Se puede localizar como encabezado de nivel 2.
* Comandos del modo tablero (board mode commands): Aquí se listan los comandos que se pueden utilizar en el tablero. Se puede localizar como encabezado de nivel 2.
* Promoción (promotion): Una breve explicación sobre cómo coronar peones. Se puede localizar como encabezado de nivel 2.

### Formulario de movimientos

El formulario de movimientos es el método principal de interacción con el tablero accesible. Su función principal es la de introducir los movimientos que queramos realizar. Esto puede conseguirse escribiendo el movimiento en cuestión y pulsando la tecla enter. Podemos hacerlo de dos formas diferentes:

* Notación UCI: Este es el formato en el que se comunican los programas de ajedrez. Simplemente, se indican las casillas de inicio y fin del movimiento. Por ejemplo, e2e4.
* Notación algebraica: Es la notación que se utiliza más habitualmente para representar partidas de ajedrez. Nótese que las piezas deben representarse con la simbología anglosajona (K = rey, Q = dama, R = torre, B = alfil, N = caballo).

Hay que tener en cuenta que cuando utilizamos la notación algebraica, no es estrictamente necesario utilizar las mayúsculas para representar las piezas. Sin embargo, es recomendable hacerlo, puesto que puede haber conflictos y estos se pueden resolver de forma no deseada. Por ejemplo, Bxc3 o bxc3.

También puede aprovecharse la funcionalidad de premovimiento (premove) si la tenemos habilitada en la configuración de nuestra cuenta. Esto nos permite introducir un movimiento durante el turno del adversario. Este se realizará en cuanto el oponente realice su movimiento de manera automática, siempre que sea posible. Esto permite ahorrar tiempo, aunque también conlleva su riesgo.

Además de los movimientos, podemos obtener más información sobre la posición o realizar otras acciones escribiendo diferentes comandos:

* c: Informa acerca del tiempo de ambos jugadores, indicando siempre el nuestro en primer lugar.
* l: Repite el último movimiento.
* o: Informa acerca del nombre y elo del oponente.
* p: Lee la posición sobre una o varias piezas, en caso de que haya varias iguales. Debe introducirse la inicial anglsoajona de la pieza separada por un espacio, en mayúscula o minúscula dependiendo de si queremos obtener las blancas o las negras. Por ejemplo, p N informará de la posición de los caballos blancos.
* s: Informa de las piezas situadas en una fila o columna. La fila o columna se introduce separada por un espacio. Por ejemplo, s d informa de todas las piezas situadas en la columna d.
* abort: Aborta la partida antes de comenzar.
* resign: Abandona la partida.
* draw: Ofrece o acepta las tablas.
* takeback: Ofrece o acepta deshacer movimiento.

Debido a las limitaciones de las tecnologías de asistencia, es posible que no se obtenga respuesta sonora después de realizar uno de estos comandos. Ello es debido a que el texto de salida ubicado en el área de salida del sistema no cambia. Puede ocurrir cuando la notación de una jugada por parte de blancas y negras es exactamente la misma de forma consecutiva o porque queramos escuchar de nuevo el último movimiento, el cual acabamos de reproducir. En estos casos, basta con introducir algún otro comando, como el del consulta de relojes, para que el texto del área cambie, y ya podamos ejecutar el comando que deseábamos.

### tablero

El segundo método de interacción, como hemos visto, es la representación gráfica del tablero. Para interactuar correctamente con él, es necesario que el lector de pantalla lo identifique como aplicación (ver en la guía del usuario de cada caso).

Para realizar un movimiento, simplemente nos desplazamos por el tablero con las flechas del teclado, si está disponible, o con algún otro método; seleccionamos la pieza que queremos mover, y luego la casilla de destino. El tablero cuenta con algún efecto de sonido para confirmarnos que estamos realizando bien las acciones.

Además, podemos pulsar diversas teclas que nos proporcionarán información adicional sobre la posición o nos facilitarán la interacción:

* O: Anuncia la casilla actual.
* C: Anuncia el último movimiento que capturó pieza.
* L: Anuncia el último movimiento.
* T: Anuncia el tiempo de los jugadores.
* M: Anuncia movimientos posibles para la pieza seleccionada.
* Shift + M: Anuncia los movimientos que permiten capturar una pieza.
* K Q R B N P: Desplaza el foco a la siguiente pieza identificada por la inicial. No diferencia entre blancas y negras.
* Shift + K Q R B N P: Desplaza el foco a la pieza anterior identificada por la inicial. No diferencia entre blancas y negras.
* 1-8: Desplaza el foco a la fila indicada.
* Shift + 1-8: Desplaza el foco a la columna indicada (a-h).

Es posible que algunos de estos comandos no sean interpretados de forma correcta, dependiendo del navegador utilizado.

## Cuenta de usuario

La plataforma Lichess puede ser utilizada de forma anónima, sin necesidad de iniciar sesión con una cuenta de usuario. Sin embargo, las funcionalidades en esta modalidad están algo más restringidas. Por ejemplo, no pueden disputarse partidas por puntos.

Para iniciar sesión, sólo hay que activar el enlace situado al final del menú de navegación. Esto nos trasladará a una nueva página donde podremos introducir nuestro usuario y contraseña. En Además, también se proporcionan un par de enlaces para iniciar sesión en caso de que no los recordemos: uno que nos permitirá cambiar la contraseña y otro que nos enviará un correo con un enlace que permite iniciar sesión directamente.

En caso de que todavía no tengamos una cuenta, podremos crearla mediante el enlace de registro, ubicado también en esta página. Para ello, sólo tendremos que proporcionar un nombre de usuario (nick), una contraseña y una cuenta de correo electrónico. Además, tendremos que aceptar las condiciones del servicio.

Una vez hayamos iniciado sesión, el enlace en el menú de navegación se sustituirá por otro en el que se muestra nuestro nombre de usuario. Si pulsamos, se desplegará un menú que nos permite acceder a nuestros mensajes privados, la información de nuestro perfil y preferencias de la cuenta.

Entre la información de interés que podemos añadir a nuestro perfil se encuentra el país al que pertenecemos, nuestro nombre y apellidos, la puntuación elo en diferentes federaciones y sistemas, y los enlaces a nuestras redes sociales. Todo ello puede modificarse accediendo a nuestro perfil de usuario y activando luego el enlace *editar perfil*.

# Jugar

La funcionalidad principal de la plataforma, por la que muchos estaréis leyendo esta guía. Sin duda, Lichess posee una gran variedad de modalidades de juego. A continuación explicaremos cada una de ellas y cómo podemos acceder. En casi todos los casos, cuando queramos iniciar una partida, se nos mostrará un diálogo modal que nos permitirá seleccionar los parámetros con los que deseamos jugar la partida. Entre ellos se encuentran la variante de ajedrez que queremos jugar, cuál va a ser el control de tiempo aplicado, si la partida va a ser amistosa o va a influir en el rating de elo de la propia plataforma, y, en algunos casos, el color que queremos controlar y el filtrado de rating elo contra el que queremos jugar. Una vez seleccionados todos estos parámetros, sólo tendremos que pulsar en el botón de *create the game* y, dependiendo de la opción escogida, esperar más o menos a que comience la partida.

## Jugar contra oponente aleatorio

Esta es la forma más rápida y sencilla de jugar una partida contra un oponente humano. Basta con definir los parámetros de la partida y esperar a que algún oponente acepte nuestra invitación, o bien se realice un matching automático entre dos personas que hayan introducido parámetros compatibles. Está accesible de dos formas diferentes:

* A través del enlace *crear una partida* del menú de navegación, en la sección *jugar*.
* A través del botón *crear una partida* situado en el apartado *play* de la página de inicio de Lichess, que se puede encontrar como encabezado de nivel 2.

## Jugar contra el ordenador

Lichess también nos ofrece la posibilidad de jugar una partida contra un motor de ajedrez. En concreto, la plataforma utiliza el motor Stockfish, uno de los más conocidos y potentes del mercado. Para jugar este tipo de partida, podemos hacerlo pulsando el botón *jugar contra el ordenador* en el apartado *play* de la página de inicio de Lichess, que se puede encontrar como encabezado de nivel 2.

## Jugar contra un oponente en concreto

Esta opción nos da la posibilidad de jugar una partida contra una persona de nuestra elección. Por supuesto, para ello la otra persona deberá estar conforme. Podemos hacer esto de dos maneras distintas:

* A través del botón *jugar contra un amigo* en el apartado *play* de la página de inicio, que se puede encontrar como encabezado de nivel 2. Una vez creada la partida, se nos ofrecerán dos alternativas para retar al oponente:
  + A través de un enlace, que podemos copiar y mandar a quien queramos. No requiere tener una cuenta de Lichess.
  + Buscando a un usuario concreto dentro de la plataforma para lanzar el reto desde un campo de edición que se encuentra en la misma página.
* A través del enlace *desafiar a una partida* que se encuentra en el perfil de los jugadores. Para acceder al perfil de un jugador, podemos hacerlo de dos maneras distintas:
  + Pulsando sobre el enlace de su nombre de usuario en cualquier página de Lichess.
  + Buscando un usuario concreto en el campo de búsqueda situado en el menú de navegación.

## Torneos

Hay disponibles dos tipos de torneos para disputar en la plataforma:

* Torneos: Se trata de competiciones con una duración en tiempo determinada. El tiempo de espera entre partida y partida es corto, ya que el emparejamiento se realiza en cuanto hay un rival compatible disponible. Los participantes se pueden unir una vez empezado el torneo. Los emparejamientos pueden repetirse de forma no consecutiva, si no hay más remedio. Permite establecer sistema de rachas (berserker) que otorgan bonus de puntos si se concatenan victorias. Cualquiera puede unirse.
* Torneos suizos: Se trata de competiciones con una duración en rondas determinada. El tiempo entre partida y partida es largo, ya que se espera a que todos los jugadores hayan terminado para realizar un nuevo emparejamiento. Los participantes se pueden unir con el torneo empezado mientras no se hayan disputado la mitad de las rondas. No se pueden repetir emparejamientos. Sólo pueden unirse los miembros de un mismo equipo.

En este apartado vamos a abordar sólo la primera modalidad. Los torneos suizos se describirán en más detalle en el apartado de *equipos*.

### Unirse a un torneo

Para unirse a un torneo, podemos hacerlo desde el enlace *torneos,* en la sección *jugar*del menú de navegación. Este enlace nos lleva a una página en la que tenemos dos opciones: crear nuestro propio torneo y ver la lista de torneos ya establecidos. Para entrar en uno de ellos, simplemente pulsaremos uno de los enlaces que aparecen.

Esto abrirá la página del torneo en cuestión. En primer lugar, antes del encabezado de nivel 1 que titula el torneo, se encuentran los datos del mismo. Aquí se puede consultar la duración, el control de tiempo de las partidas y las condiciones necesarias para poder unirse al torneo.

Inmediatamente después, encontramos la sala de chat, donde podremos conversar con otros participantes del torneo que se encuentren online. Esta sala es transversal a todo el torneo, de modo que siempre la tendremos disponible.

Después del título del torneo, encontraremos la lista de participantes inscritos. Esta se encuentra paginada, de modo que podremos ir hacia delante y hacia atrás con los controles que aparecen en este área, si es que hay suficientes jugadores como para llenar al menos una página.

Por último, encontramos el botón unirse, que nos permite disputar el torneo. Este botón estará habilitado sólo en el caso de que cumplamos con los requisitos para participar en el torneo.

Una vez estemos inscritos, no hace falta hacer nada más. Mientras nos encontremos en la página del torneo, se iniciará una cuenta atrás cuando estemos a punto de comenzar. En cuanto se realice el emparejamiento y se nos asigne un rival, la página cambiará y nos situará frente al tablero para disputar la partida. Una vez la concluyamos, el apartado *acciones* del tablero accesible nos dará la opción de volver a la página del torneo, donde esperaremos de la misma forma a que se inicie la siguiente partida.

### Crear un torneo

Desde el enlace *torneos* que pulsamos en el apartado anterior, también se nos ofrece una opción para crear nuestro propio torneo, justo debajo del encabezado de nivel 1 que actúa como título de esta página. Una vez lo pulsamos, se muestra un formulario donde podremos introducir los datos del torneo que queremos organizar. A continuación se describe cada uno de los campos que podemos rellenar:

* Nombre: El nombre del torneo. Si lo dejamos en blanco, recibirá el nombre de un gran maestro al azar.
* Por puntos. Una casilla de verificación que nos permite elegir si queremos que las partidas afecten a la puntuación de los jugadores dentro de la plataforma.
* Variante: La variante de ajedrez, igual que en las partidas individuales.
* Tiempo inicial del reloj: El tiempo inicial para cada partida.
* Incremento: El incremento por jugada.
* Duración: El tiempo total que durará el torneo.
* Tiempo antes de que comience el torneo: El periodo que transcurrirá hasta el comienzo del torneo. Es conveniente que no sea demasiado corto para permitir la inscripción de los participantes. Máximo 60 minutos.
* Descripción del torneo: Una descripción más detallada del evento. Permite insertar enlaces con sintaxis markdown.
* Posición inicial: Permite establecer una posición inicial para todas las partidas mediante la notación FEN.

Además de estas opciones, los torneos también cuentan con un apartado de configuración avanzada que está oculto por defecto. Sin embargo, podemos pulsar en *mostrar configuración avanzada* para desplegarlo. Así podremos establecer las siguientes opciones:

* Código de acceso al torneo: Se trata de una contraseña que permite evitar que personas que no la conozcan se unan. Esto nos da la opción de organizar eventos privados.
* Sólo miembros del equipo: Restringe el acceso a usuarios que no pertenezcan a un equipo concreto.
* Mínimo de partidas por puntos: Restringe el acceso a aquellos jugadores que hayan disputado un mínimo de partidas por puntos dentro de la plataforma. Ayuda a evitar desbalances a la hora de emparejar.
* Puntuación mínima: Restringe el acceso a jugadores que cuenten al menos con el elo establecido.
* Puntuación máxima semanal: Restringe el acceso a jugadores que cuenten con un elo superior al establecido dentro de la semana del torneo. Este último detalle evita que algunos usuarios pierdan unos pocos puntos a propósito para poder participar.
* Permitir unirse únicamente a usuarios predefinidos: Nos permite unir a usuarios que no estén dentro de esta lista. Cada nombre de usuario debe escribirse en una línea diferente.
* Permitir berserk: Permite a los jugadores reducir a la mitad el tiempo de la partida para ganar un punto extra.
* Sala de chat: Habilita la sala de chat.
* Rachas de torneos: Si está activa, los jugadores que encadenen más de dos victorias consecutivas recibirán 4 puntos en lugar de los 2 habituales.
* Fecha de inicio personalizada: Permite establecer una fecha de inicio concreta. LA hora se establece en la zona horaria local del usuario. Si se indica, reemplaza la configuración de *tiempo antes de que comience el torneo*.

Cuando tengamos todo configurado a nuestro gusto, podemos pulsar el botón de *crear torneo* situado en la parte inferior del formulario. Si hay algo que no nos convence, también podemos cancelarla con el enlace que se encuentra adyacente.

### Puntuaciónes de torneo

La puntuación en el torneo se obtiene de la siguiente manera:

* Victoria: 2 puntos
* Tablas: 1 punto
* Derrota: 0 puntos

La puntuación que obtengamos se sumará a los puntos de torneo que aparecen en nuestro perfil. De esta forma, podemos saber si un jugador es asiduo a disputar torneos y cómo es su desempeño.

### Puntuaciones especiales

Los torneos de Lichess permiten establecer condiciones de puntuación especiales. Estas no se encuentran disponibles en todos los torneos. Depende de la elección del organizador.

* Berserk: Permite obtener un punto más por la victoria a cambio de perder la mitad del tiempo del jugador que lo active y el incremento por jugada. Debe activarse al comienzo de la partida. Sólo válido si se realizan al menos 7 movimientos.
* Racha de victorias: Permite obtener puntuación adicional cuando se concatenan al menos dos victorias. A partir de ese momento, y mientras se siga la senda ganadora, la puntuación obtenida se dobla.
* Racha de tablas: Esta configuración está siempre activa. Si un jugador concatena una racha de tablas consecutivas, sólo conceden 1 punto la primera de ellas y todas las que superen el umbral de los 30 movimientos (en la variante estándar). Esto actúa a modo de disuasión contra las tablas pactadas para obtener puntos rápidos y jugar más partidas.

Estas opciones hacen que los torneos puedan tener un discurrir menos lineal que el habitual y se puedan producir bailes de posiciones inesperados.

## Partidas simultáneas

En construcción...

## Variantes disponibles

Lichess no sólo ofrece la posibilidad de jugar al ajedrez tradicional. Entre sus opciones, también están las de jugar a diferentes variantes o juegos alternativos. Esto se puede seleccionar en el momento en que se configuran los parámetros para jugar una partida, en el cuadro combinado *variante*. Aquí se ofrece una breve explicación sobre cada una de ellas:

* Chess960: La posición inicial de las piezas se realiza de forma aleatoria, creando un amplio abanico de posiciones iniciales.
* King of the hill: El objetivo es llevar al rey al centro del tablero.
* Three-check: Gana el que primero dé jaque tres veces al oponente.
* Antichess: El objetivo es perder todas tus piezas.
* Atomic: La captura de las piezas causa una "explosión" que elimina la pieza que captura y también otras cercanas.
* Horde: Se trata de un juego asimétrico, donde las piezas negras intentan destruir una horda de peones blancos, mientras estos tienen que dar mate al rey negro.
* Racing kings: El objetivo es llevar a nuestro rey hasta la octava fila.

## Control de tiempo

La plataforma nos proporciona la posibilidad de establecer qué tipo de control de tiempo vamos a utilizar en cada una de nuestras partidas. En función de esta selección, la partida puede clasificarse en diferentes categorías. Ordenadas de mayor a menor tiempo, estas son:

* Correspondencia
* Clásica
* Rápida
* Blitz
* Bullet

El cuadro combinado control de tiempo nos ofrece tres opciones a seleccionar:

* Tiempo real: Se establece un tiempo inicial mas un incremento por jugada.
* Correspondencia: Se establece el número de días hábiles para recibir la respuesta del contrario.
* Ilimitado: No hay control de tiempo.

Los controles para establecer el tiempo inicial, el incremento o el número de días para partidas por correspondencia, aparecen de forma dinámica en función de la selección que hayamos hecho en este cuadro combinado.

## Tipos de partida

Lichess ofrece la posibilidad de jugar dos tipos de partida diferente:

* + Amistosa: El resultado no influirá en el rating elo de los jugadores dentro de la plataforma.
  + Por puntos: El resultado influye en el rating elo de los jugadores dentro de la plataforma. Sólo puede disputarse entre usuarios registrados. Dependiendo del control de tiempo, este cambio de elo se aplicará en una de las categorías de partidas mencionadas en el apartado sobre el control de tiempo 3.7.

## Partida desde una posición

Para las partidas que disputemos contra el ordenador, contra alguien conocido o en la configuración de los torneos, es posible seleccionar una posición inicial desde la que empezar a jugar. Esto sirve para, por ejemplo, realizar partidas temáticas sobre una cierta apertura.

En el diálogo modal de los parámetros de partida, en las modalidades mencionadas anteriormente, el cuadro combinado de variante ofrecerá también la opción *from position*. Al elegir esta opción, aparecerá un cuadro de edición en el que podremos introducir una posición en notación FEN. Al hacerlo, la partida empezará con la posición establecida.

También aparece un enlace que lleva a la herramienta del editor de tablero. Esta herramienta se abordará más adelante en la guía.

## Filtrar por elo

Una opción que podemos utilizar cuando creamos una partida contra rivales aleatorios es establecer un filtrado por el rango de elo del rival. Así nos aseguraremos de jugar contra oponentes dentro de un nivel determinado. Sin embargo, esta opción no está disponible en el diálogo modal que aparece en el modo invidente.

Para poder hacerlo, debemos desactivar primero el modo invidente. Luego, en la página principal, buscamos el botón *crear partida*. Aparecerá un diálogo modal similar al que ya se explicó. Sin embargo, este diálogo cuenta con algunos controles diferentes en cuanto a tipología. Además, aparecerán un par de deslizadores bajo la etiqueta de *rango de puntuación*, con los que podremos establecer el margen inferior y superior de los rivales respecto de nuestro propio elo.

Una vez creemos la partida, que en este diálogo se hace pulsando el botón para seleccionar el color con el que queremos jugar, el proceso será básicamente el mismo. La única tarea adicional es que cuando inicie la partida, deberemos volver a activar el modo invidente para poder interactuar con el tablero.

# Ejercicios

Esta sección está centrada en desarrollar las capacidades tácticas de los jugadores. Ofrece una amplia variedad de puzles para resolver clasificados en distintas temáticas y niveles de dificultad. Además, para darle algo más de emoción, Lichess también establece un ranking por puntos en función de los problemas que hayamos sido capaces de resolver. Esto, combinado con las distintas modalidades, donde podemos competir contra otros usuarios, hace que contemos con unas opciones bastante interesantes a la hora de mejorar nuestro juego que enumeraremos a continuación.

## Estructura de la página

La interfaz para el modo ciego en las páginas de esta modalidad cambia ligeramente para adaptarse mejor a las necesidades. Podemos encontrar los siguientes elementos. Los que no tienen explicación se comportan de una manera igual o muy similar a la que se utiliza en las partidas. Además, hay que tener en cuenta que algunos pueden cambiar, desaparecer o añadirse dependiendo de la modalidad, lo que se reflejará en el apartado correspondiente.

* El encabezamiento principal de nivel 1, en el que se indica que se está jugando un puzle y qué bando es el que tiene el turno de juego.
* Información del ejercicio (*puzzle info):* Es un encabezado  de nivel 2. Aquí Se nos indica:
  + El identificador del problema dentro de la plataforma, precedido del símbolo #. Este es un identificador único con el que podremos encontrar el ejercicio siempre que lo deseemos. Sólo disponible en la modalidad *ejercicio*.
  + Puntuación: El rango de puntuación o dificultad del ejercicio, que permanece oculto hasta resolverlo.
  + Las veces que se ha jugado el problema en la plataforma.
  + La partida de la que se ha extraído la posición.
* Lista de movimientos (moves).
* Posición (pieces).
* Estado del puzzle (puzzle status).
* Último movimiento (last move).
* Entrada de comando (move form).
* Acciones (actions).
* Tablero (board).
* Configuración (settings).
* Comandos (commands).que permite ver la solución del problema.
* Comandos del tablero (board mode commands).
* Coronación (promotion).

## Ejercicios individuales

Esta modalidad consiste en ejercicios individuales, que pueden computar para el rating de puntos o no. Se plantea un problema con una posición y el usuario puede resolverlo, ganando puntos si acierta a la primera, o perderlos, si falla en alguno de los movimientos. Adicionalmnete a lo explicado en la estructura de la página, se pueden encontrar estos elementos adicionales:

* Ejercicios por temas: Un encabezado de nivel 2 que contiene un enlace para buscar ejercicios por temática.
* Justo debajo se indica la temática que se está utilizando.
* Una casilla de verificación que podemos marcar o desmarcar para que la resolución de los ejercicios cuente o no para la puntuación.
* Acciones: En este caso, aparece el botón para mostrar la solución del ejercicio si no conseguimos resolverlo. Cuando lo logramos hacer o hemos desistido, aparecen tres botones:
  + Thumbs up: Votar positivamente el ejercicio y continuar.
  + Thumbs down: Votar negativamente el ejercicio y continuar.
  + Continue training: Continuar.
* Configuración: Además de las configuraciones que podemos encontrar en la página de partida, aquí también se incluye la configuración de puzzle como encabezado de nivel 3. En ella podemos seleccionar la dificultad de los ejercicios en un cuadro combinado. En función de la elección que hagamos, los ejercicios serán de un nivel superior, igual o inferior a nuestro nivel, pero también otorgarán más puntos o menos.

La mecánica es simple. Si el movimiento que introducimos es el correcto, se anunciará la frase "¡el mejor movimiento!" y la plataforma hará automáticamente el movimiento del bando contrario para que continuemos la secuencia. En caso de fallo, se anunciará el texto "¡ese no es el movimiento!". Podremos volver a intentarlo, pero perderemos puntos de tods formas si habíamos habilitado la casilla para que el ejercicio computase. Cuando completemos la secuencia requerida, se anunciará que el puzle está resuelto y podremos pasar al siguiente.

Podemos pulsar sobre el encabezado *ejercicios por temas*, que a su vez es un enlace. Esto nos llevará a una página en la que podremos elegir la temática de los ejercicios a realizar entre una amplia variedad. Las temáticas están clasificadas en distintas secciones como encabezados de nivel 2, mientras que las propias temáticas son encabezados de nivel 3. Al pulsar sobre cualquiera de ellas, volveremos a la página de resolución de problemas en la que nos enfrentaremos a puzles de la temática en cuestión.

Como nota interesante, si pulsamos sobre el enlace del identificador del problema, situado en el apartado *puzzle info*, luego podremos copiar la URL de la página para volver a revisitar el ejercicio siempre que queramos. Esta es también una buena manera de compartir las posiciones interesantes con otras personas.

## Puzzle Streak

Esta modalidad de resolución de ejercicios tiene componentes de survival. Puede accederse desde el enlace situado en la sección *ejercicios* del menú de navegación. Consiste en resolver los problemas que se van planteando de forma sucesiva, de forma que no están permitidos los fallos. El objetivo es resolver el mayor número de puzles posibles sin errar.

Como elemento adicional, en el apartado de *actions* se muestra el botón *omitir*. Este permite, una vez por sesión de puzzle streak, saltar algún movimiento que no seamos capaces de descubrir. La aplicación hará el movimiento correcto por nosotros y entonces tendremos que continuar la secuencia.

## Puzzle Storm

Esta modalidad de resolución de ejercicios tiene componentes de contrarreloj. Puede accederse desde el enlace situado en la sección *ejercicios* del menú de navegación. Consiste en resolver el máximo número de problemas posibles en un periodo de tres minutos. Todos los problemas se juegan utilizando el mismo color. Cada vez que hagamos un movimiento correcto, la barra de combo se va llenando. Cuando alcanzamos ciertos objetivos en esta barra, recibimos un bonus de tiempo para poder extender nuestra ronda. En caso de fallo, la barra se vacía y se pierden diez segundos.

Esta modalidad no está disponible actualmente para el modo invidente.

## Puzzle Racer

Esta modalidad de resolución de ejercicios tiene componentes competitivos. Se puede acceder a través del enlace situado en la sección *ejercicios* del menú de navegación. La dinámica es muy similar a *puzzle storm,* pero en este caso los bonus que se obtienen al lograr las metas en la barra de combo son de puntos, no de tiempo. El objetivo es conseguir el mayor número de puntos posible en la duración de la ronda.

En este caso, se juega de manera competitiva contra otras personas. Quien obtenga el mayor número de puntos, gana la carrera. Todos los participantes reciben los mismos puzles y todos se juegan con el mismo color. Como en el caso de *puzzle streak*, puede omitirse un movimiento una vez por ronda.

Puedes unirte a una carrera pública, que es la manera más rápida de participar en una, o puedes crear una carrera privada con amigos. Al elegir la segunda opción, se nos proporciona un enlace que podemos enviar a varias personas para que se unan al desafío. Una vez estén todos los que deseamos incluir, podemos pulsar el botón *iniciar la carrera* para que se inicie la cuenta atrás. En el caso de las carreras públicas, la cuenta atrás empieza de forma automática.

Esta modalidad no está disponible actualmente para el modo invidente.

## Panel de ejercicios

El panel de ejercicios nos muestra estadísticas sobre nuestro desempeño resolviendo problemas a lo largo del tiempo. Puede accederse desde el enlace situado en la sección *ejercicios* del menú de navegación. Una vez entramos, el contenido de la página está titulado con un encabezado de nivel 1. Bajo este encabezado, se encuentra una lista de enlaces para indicar el periodo de tiempo que queremos analizar desde el momento actual.

Debajo de la lista de enlaces aparecen los siguientes datos:

* + Número de ejercicios jugados durante el periodo.
  + Actuación, representado por una puntuación.
  + Porcentaje de ejercicios resueltos correctamente.
  + Número de ejercicios fallidos.

Este último punto es un enlace que nos permite reintentar aquellas posiciones que no hayamos resuelto satisfactoriamente. Es una buena forma de aprender y comprobar si hemos mejorado nuestra comprensión de los temas tácticos y nuestro cálculo.

# Aprender

Esta sección de la plataforma está compuesta por diferentes herramientas dedicadas a mejorar tu nivel de ajedrez. Desde los fundamentos, aprendiendo a mover las piezas, hasta herramientas avanzadas con las que clasificar, analizar y valorar tus partidas.

## Fundamentos del ajedrez

Esta herramienta es una forma interactiva de aprender los fundamentos básicos del ajedrez. Podemos seguir una serie de lecciones a modo de tutorial, no sólo del movimiento de las piezas, sino de algunos otros conceptos. Puede accederse desde el enlace situado en la sección *aprender* del menú de navegación.

Las lecciones están divididas en cuatro categorías, identificadas como encabezados de nivel 2. Cada lección está identificada como encabezado de nivel 3. Una vez entramos en una de las lecciones, se muestra un tablero sobre el que poder practicar las instrucciones adyacentes.

Esta herramienta no está disponible actualmente para el modo invidente.

## Practicar

Es similar a la herramienta previa, pero las lecciones que se encuentran en esta son de un nivel más avanzado. Puede accederse desde el enlace situado en la sección *aprender* del menú de navegación.

Una vez entramos, encontramos los siguientes elementos en la página:

* Practicar (practice): encabezado de nivel 1 que titula la página.
* Subtítulo como encabezado de nivel 2.
* Progreso, que nos indica el porcentaje de lecciones completadas.
* Reiniciar mi progreso (reset my progress): permite iniciar de nuevo con el progreso a 0.
* Categorías: como encabezados de nivel 2. Las lecciones dentro de cada una se identifican como encabezados de nivel 3. Entre ellas encontramos:
  + Mates (checkmates): Incluyen los mates de piezas básicos y patrones de mate.
  + Tácticas básicas (basic tactics): Incluye temas básicos como la clavada, descubiertas o jaques dobles.
  + Tácticas intermedias (intermediate tactics): Incluye temas avanzados como la interferencia, la atracción o la desviación.
  + Finales de peones (pawn endgames): Incluye lecciones sobre distintos aspectos de los finales de peones.
  + Finales de torres (rook endgames): Incluye lecciones sobre distintos aspectos de los finales de torres.

Una vez que entramos en alguna de las lecciones, se nos carga un ejercicio diferente dependiendo del estado de la lección:

* Si está sin empezar o completada, se cargará el primer ejercicio.
* Si está parcialmente completa, se cargará el ejercicio por el que nos quedamos.

Cabe distinguir aquí entre el modo invidente y el modo normal, ya que podremos saltar entre uno y otro para acceder a algunas opciones.

En el modo invidente, podremos resolver la posición como si se tratase de un ejercicio táctico, sólo que podremos seguir jugando aunque no elijamos la jugada más adecuada. Cuando completemos el ejercicio, sonará un tono que nos lo indicará. En este caso, podremos actualizar la página para continuar con el siguiente desafío. También podemos actualizar la página en cualquier momento para reiniciar el ejercicio desde la posición inicial.

No obstante, hay algunas opciones que no están disponibles desde la vista del tablero accesible. Si desactivamos el modo invidente, encontraremos una página que contiene los siguientes elementos::

* Tablero de juego
* Algunos controles que no son accesibles con lector de pantalla.
* Explicación sobre el ejercicio: Un texto breve en inglés que explica el tema a tratar.
* Cargar siguiente ejercicio inmediatamente (load next exercise inmediately): casilla para que el siguiente ejercicio se cargue al resolver el actual. No funciona en modo invidente.
* El título de la lección como encabezado de nivel 1.
* Una lista de encabezados de nivel 3 con los ejercicios de la lección. Son enlaces, así que podemos pulsarlos para navegar entre los distintos ejercicios.
* Lista de práctica (practice list): cuadro combinado que nos permite cambiar de lección rápidamente sin tener que volver a la página principal de *practicar*.

## Coordenadas

Esta herramienta está orientada al aprendizaje y memorización de las coordenadas en el tablero, algo indispensable para poder controlar el espacio y leer partidas. Se puede acceder a través del enlace situado en la sección *aprender* del menú de navegación.

Una vez entramos, nos encontramos con una página que nos permite elegir entre dos modalidades:

* Encontrar casilla: consiste en seleccionar la casilla indicada en el tablero.
* Nombrar casilla: consiste en dar las coordenadas de la casilla resaltada en el tablero.

Además, podemos configurar varias preferencias para adaptar el entrenamiento a nuestras necesidades:

* Tiempo: podemos escoger entre infinito o un periodo de 30 segundos. Esta última opción nos ayudará a evaluar nuestro progreso en el aprendizaje y la rapidez con la que identificamos las casillas.
* Color: permite elegir el lado del tablero que tendremos como perspectiva.
* Mostrar coordenadas: si la seleccionamos, los números y las letras aparecerán adyacentes a las filas y columnas del tablero, lo que puede facilitar su identificación en un inicio.
* Mostrar piezas: permite mostrar las piezas en el tablero, lo que nos ayuda a identificar la perspectiva en caso de que la hayamos puesto aleatoria.

Esta herramienta no está disponible actualmente para el modo invidente.

## Estudiar

Los estudios de Lichess son una poderosa herramienta que nos permite analizar, estudiar y guardar partidas o posiciones, además de compartir el conocimiento con nuestros amigos u otros usuarios de Lichess. También son un buen método para impartir clases a distancia debido a algunas características que veremos en este apartado. Sin embargo, esta herramienta no es totalmente accesible. Utilizarla requiere algo de destreza, intuición y, por supuesto, ensayo y error con los diferentes controles, ya que no todos están etiquetados de forma correcta. Así que, si quieres empezar a usar esta poderosa utilidad, te recomendamos tener paciencia y ánimo. Aunque aquí te daremos todas las claves y trucos que necesitas para domar a la bestia.

### Listado de estudios

Es la página que se abre en primer lugar al acceder a la herramienta desde el enlace *estudiar*, dentro de la sección *aprender* del menú de navegación. Esta vista muestra una lista de estudios a los que podemos acceder, así como varios filtros que podemos aplicar para encontrar el estudio que deseamos. Los elementos que encontramos por orden son:

* Filtros: Se trata de un conjunto de enlaces con los que podemos filtrar rápidamente para encontrar los estudios que deseamos. Veremos para qué sirve cada uno más adelante.
* Cuadro de búsqueda: Podemos escribir aquí para filtrar los estudios por alguna palabra clave que contengan.
* De interés actualmente: Una casilla de verificación que permite filtrar los estudios para que aparezcan los que tienen mayor relevancia en la actualidad.
* Ordenación: Se trata de un conjunto de enlaces que nos permite ordenar la lista utilizando varios criterios.
* Crear estudio: Botón con el que crearemos un nuevo estudio.
* Listado de estudios: Una colección de los estudios que cumplen con los criterios de filtrado que están activos.

Los filtros que podemos utilizar son los siguientes:

* Todos los estudios: Muestra todos los estudios públicos y los privados a los que tengamos acceso.
* Mis estudios: Muestra únicamente los estudios que hemos creado.
* Estudios en los que colaboro: Muestra los estudios en los que hemos sido agregados como colaboradores.
* Mis estudios públicos: Muestra únicamente nuestros estudios públicos.
* Mis estudios privados: Muestra únicamente nuestros estudios privados.
* Mis estudios favoritos: Muestra únicamente los estudios que hemos marcado como favoritos.
* Temas: Muestra una serie de temas con los que se pueden etiquetar los estudios para filtrarlos rápidamente. Al pulsar un tema, aparecerán todos los estudios relacionados.

Los criterios de ordenación que podemos utilizar son los siguientes:

* De interés actualmente: Aquellos que reciben más interacciones de los usuarios en la actualidad.
* Fecha: Los que se han creado más recientemente en primer lugar.
* Actualizados recientemente: Aquellos que han incorporado alguna novedad recientemente en primer lugar.
* Más populares: Aquellos que han recibido más interacciones en general.

En cuanto a la lista de estudios, cada entrada que se muestra contiene la siguiente información:

* Enlace de acceso: Enlace que muestra el nombre del estudio.
* Título: Un encabezado de nivel 2 con el nombre del estudio, útil para desplazarnos rápidamente entre ellos.
* Número de visitas
* Autor
* Fecha de creación
* Vista previa de capítulos

### Crear un estudio

Advertencia: para crear un estudio, es recomendable desactivar el *modo invidente*. El motivo es que, de lo contrario, saltaremos directamente a la vista del estudio con el tablero accesible, sin poder especificar parámetros como el nombre del estudio.

Para crear un estudio, debemos pulsar el botón *crear estudio* desde el listado de estudios. Se abrirá una página con un formulario identificado por un encabezado de nivel 2 que contiene los siguientes campos:

* Nombre: el título del estudio.
* Visibilidad: un cuadro combinado que indica quién puede ver el estudio. Podemos elegir entre tres opciones:
  + Público: cualquiera podrá ver el estudio y aparecerá en el listado general.
  + Sin listar: el estudio no aparece en el listado general, pero cualquiera con el enlace puede acceder.
  + Acceso mediante invitación: sólo los usuarios designados por el creador del estudio pueden acceder.
* Chat: un cuadro combinado que indica quién tiene acceso a escribir en el chat del estudio.
* Análisis del ordenador: un cuadro combinado especifica qué usuarios pueden solicitar un análisis del ordenador para los capítulos del estudio.
* Explorador de aperturas y base de datos de finales: un cuadro combinado que indica qué usuarios pueden visualizar estos dos elementos dentro del estudio.
* Permitir clonado: un cuadro combinado que indica qué usuarios pueden clonar el estudio para sus propios fines.
* Compartir y exportar: un cuadro combinado que especifica qué usuarios pueden compartir el estudio o exportar a pgn sus capítulos.
* Habilitar sincronización: un cuadro combinado que configura el estudio para que todos los usuarios vean la misma posición o cada uno lo haga de manera independiente. Activarlo puede tener mucha utilidad a la hora de retransmitir eventos o impartir clases a distancia, ya que los movimientos del presentador o profesor se realizarán automáticamente en los tableros de todos los que estén visualizando el estudio.
* Comentario fijado del estudio: un cuadro combinado permite mostrar de forma permanente un comentario en todos los capítulos del estudio.
* Cancelar: botón que cancela la creación del estudio.
* Comenzar: botón que crea el estudio.

Una vez creemos el estudio, se abrirá un formulario para crear el primer capítulo.

### Crear un capítulo

Los capítulos son la unidad básica de información de los estudios. Podemos pensar en ellos como una partida o una posición base que se muestra en las páginas de un libro. Además de la posición inicial y los movimientos, pueden contener más información, como comentarios, anotaciones y ejercicios, tal y como veremos a continuación.

El formulario para crear un nuevo capítulo se compone de los siguientes campos:

* Nombre: un campo de edición para el ´título del capítulo.
* Creación del capítulo: nos permite escoger entre varias modalidades para crear el capítulo.
  + Vacío: el capítulo comienza con la posición inicial sin movimientos. Podremos ir creándolo a partir de ahí mediante el *tablero de análisis*.
  + Editor: muestra el *editor de tablero* para establecer una posición inicial.
  + URL: permite cargar una partida desde Lichess.org o Chessgames.com a través de su URL.
  + FEN: permite cargar una posición mediante su código FEN.
  + PGN: permite copiar o importar un fichero PGN para cargar una partida de forma automática.
* Variante (variant): permite elegir la variante de ajedrez que se juega. Si importamos una partida, este campo se configura de forma automática.
* Orientación: un cuadro combinado que nos permite elegir la orientación con la que veremos el tablero.
* Modo de análisis: permite elegir entre varias modalidades para el análisis del capítulo.
  + Análisis normal: el capítulo se comportará básicamente como un *tablero de análisis*.
  + Practicar con el ordenador: permite practicar contra el ordenador desde la posición inicial establecida. Útil para entrenar aperturas, finales o ejercicios tácticos. No funciona con el *modo invidente*.
  + Ocultar los siguientes movimientos: oculta la lista de movimientos a partir de la posición actual a las personas que están visualizando el estudio. En conjunción con la vista sincronizada, es una buena herramienta para impartir lecciones.
  + Lección interactiva: permite crear una lección interactiva como si se tratara de un puzle. Con el *modo invidente* se comporta como el *análisi normal*.
* Crear capítulo: botón que crea el capítulo.

### Visualización del estudio

Mientras utilizamos el *modo invidente*, los estudios se muestran básicamente igual que el *tablero de análisis* y se comportan de la misma manera, salvo que aquí las variantes que abramos se quedarán guardadas de forma permanente. Sin embargo, los estudios ofrecen herramientas adicionales que sólo pueden utilizarse desde la interfaz normal de Lichess. Así que, aquí describiremos esta interfaz y las diferentes herramientas que pone a nuestra disposición. Para explorar la interacción en el *modo invidente*, vea el apartado *tablero de análisis* de la sección *herramientas 8.1*.  
La interfaz de un estudio muestra los siguientes elementos, siguiendo la estructura de navegación de la página tal y como se muestran al lector de pantalla:

* Representación gráfica del tablero con la posición actual.
* Evaluación local: si está habilitada, la evaluación local de la posición, junto con los datos del motor empleado y la línea analizada.
* Movimientos: la lista de movimientos de la partida, incluidas las variantes. Podemos pulsar en cada uno, aunque no se identifiquen como botones o similares, para desplazarnos a la posición.
* Pista: en caso de jugar contra el ordenador o ser un ejercicio interactivo, aparecerá un mensaje aquí con algún tipo de pista o comentario para encontrar la jugada correcta.
* Controles del análisis: una serie de botones sin etiqueta. En el orden en que aparecen, son:
  + Explorador de aperturas y base de datos de finales: muestra este contenido tal y como se especifica en la herramienta *tablero de análisis*. También muestra al final el botón *open configuration*, que nos permite configurar las partidas que se tomarán en cuenta. Así, podemos atender a distintos rangos de puntuación o periodos de tiempo, por ejemplo.
  + Practicar con el ordenador: permite practicar con el ordenador desde la posición actual.
  + Varios controles del tablero sin etiquetar que no producen ninguna respuesta perceptible con el lector de pantalla.
  + Menú: el último botón. Abre un diálogo que nos permite configurar el uso de nuestro dispositivo que le permitiremos hacer a la evaluación local.
  + SYNC: este botón permite volver rápidamente a una posición base cuando se abre una variante para analizarla.
  + REC: permite conmutar entre guardar los cambios realizados o dejarlos sólo de forma local.
* Pestañas del capítulo: se trata de un conjunto de pestañas que nos permiten controlar diferentes aspectos del capítulo y de la posición que se visualiza en ese instante. Al pulsar cada una de ellas, después del apartado de temas, veremos cómo se muestran los diferentes paneles. No están etiquetadas correctamente y no todos los lectores de pantalla las verbalizan adecuadamente. En el orden en que se presentan, son:
  + Etiquetas PGN: permite añadir o modificar las etiquetas PGN del capítulo, como el nombre de los jugadores, su puntuación o los datos de la partida.
  + Comentar esta posición: permite introducir un comentario sobre la posición actual. El comentario será visible en la lista de movimientos, incluso en el *modo invidente*.
  + Anotar con iconos: permite anotar la posición con los iconos estándar de la notación ajedrecística. Cada anotación se introduce con un botón diferente que aparece en el panel.
  + Análisis del ordenador: permite, en primer lugar, solicitar la ejecución del análisis en el servidor. Este análisis puede ejecutarse sólo una vez, como se advierte, así que lo mejor es tener el capítulo completo antes de hacerlo. Después, muestra información estadística que se arroja en el análisis, como las imprecisiones, errores y errores graves cometidos por cada jugador, y su porcentaje de precisión. El resultado se almacena en el capítulo en forma de anotaciones, comentarios y variantes.
  + Multiboard: Permite visualizar varios tableros simultáneamente. Esto no es utilizable con el *modo invidente*.
  + Compartir y exportar: permite compartir el estudio o el capítulo mediante una URL, exportarlos en formato PGN, clonarlo a otro estudio, exportar la posición actual como FEN o imagen, u obtener un GIF de la partida donde se plasma todo el desarrollo de la línea principal.
* Tour (Need help? Get the tour!): muestra al final de la página un pequeño tutorial que nos enseña cómo utilizar la herramienta. Está en inglés.
* Título del estudio y del capítulo: encabezado de nivel 2 que nos permite situarnos.
* Temas: los temas son etiquetas con las que podemos clasificar nuestro estudio para ayudar a localizarlo más fácilmente. Justo debajo del título, aparecerá una lista de enlaces con los temas que hemos asignado a nuestro estudio. También aparecerá el enlace *administrar temas*, que permite añadirlos, eliminarlos o modificarlos al pulsarlo. Si empezamos a escribir un tema y nos movemos con las flechas arriba y abajo, Lichess nos ofrecerá sugerencias de otros temas ya utilizados.
* Pestañas del estudio: permiten consultar varios paneles para gestionar el estudio. Aunque sólo dos de ellas están etiquetadas correctamente.
  + Capítulos: muestra el listado de capítulos, que se listan como encabezados de nivel 3.
  + Miembros: muestra los miembros del estudio. También permite añadirlos, eliminarlos o convertirlos en colaboradores.
  + Búsqueda (search): permite hacer búsquedas dentro del estudio. No está identificado como un control activable.
  + Editar estudio: permite modificar los parámetros del estudio, incluido el nombre. No está identificado como un control activable ni tiene etiqueta. Dependiendo del lector de pantalla, puede identificarse como un elemento en blanco o tener que usar el navegador de objetos para poder encontrarlo y pulsarlo.
* Usuarios conectados: muestra los usuarios que están visualizando el estudio en este momento.
* Chat: área donde se puede comentar el estudio.

### Trabajar con los estudios

Una vez conocemos la interfaz normal para los estudios, ¿cómo podemos trabajar con ellos utilizando un lector de pantalla? A continuación veremos cómo hacer algunas de las acciones más habituales.

En primer lugar, podemos entrar en el capítulo que queramos consultar o analizar. Para ello, activamos la pestaña de capítulos dentro de las pestañas del estudio. Aparecerá la lista por la que podremos desplazarnos con los encabezados de nivel 3. Cuando encontremos el capítulo que queramos abrir, pulsaremos sobre el encabezado, aunque no esté marcado como un elemento activable. La posición inicial del capítulo se cargará en el tablero.

Para consultar los movimientos, podemos hacerlo directamente en la lista de movimientos que aparece al inicio o cambiar al *modo invidente*. En este modo, podremos realizar todos los comandos que se describen en la herramienta *tablero de análisis 8.1*, tales como desplazarnos por el árbol de movimientos, evaluar la posición o abrir nuevas variantes.

Cabe destacar que los movimientos sólo se registrarán si tenemos el botón REC activado. Para ello, debemos ser los miembros del estudio o colaboradores. De lo contrario, en cuanto salgamos del *modo invidente*, perderemos las variantes que hayamos estado analizando. Esto es útil para realizar análisis previos sin ensuciar el estudio.

Si deseamos agregar alguna anotación en la posición actual, podemos volver a cambiar a la interfaz normal. Una vez allí, pulsamos en el movimiento en la lista. Luego, en las pestañas del capítulo, podremos seleccionar la de *comentar esta posición* o la de *anotar con iconos*, y escribir el comentario o escoger la anotación pertinente en el panel que se muestra. Si no tenemos habilitada la opción REC, nos mostrará un mensaje pidiendo que la habilitemos. Es una buena forma de saber de forma no visual si la opción está activada o no.

Anteriormente, el cambio entre la interfaz estándar y el *modo invidente* conservaba la posición actual. Sin embargo, con recientes actualizaciones, esta sincronización se ha perdido. Es posible que en el futuro vuelva a estar disponible.

### Editar un capítulo

Una de las cuestiones que podemos necesitar utilizar es editar los parámetros de un capítulo. Para hacerlo, debemos acudir a la lista de capítulos en la pestaña correspondiente. Justo después del título de cada capítulo, hay un elemento en blanco y sin etiquetar. Dependiendo del lector de pantalla, lo leerá simplemente en blanco o necesitaremos utilizar el navegador de objetos para llegar a él.

Al pulsarlo, se abrirá un diálogo muy similar al de creación de capítulo. Sin embargo, este nos ofrece algunas opciones adicionales:

* Borrar anotaciones: borra todos los comentarios hechos en el capítulo.
* Borrar variantes: elimina las variantes que se han introducido en el capítulo, dejando tan solo la línea principal.
* Eliminar capítulo: elimina el capítulo del estudio.
* Guardar capítulo: guarda los cambios realizados en los parámetros.

### Editar miembros del estudio

Podemos editar los miembros del estudio mediante la pestaña miembros. En el panel que se despliega, encontramos el listado de los miembros actualmente agregados al estudio. Si pulsamos sobre ellos, podemos consultar si tienen el estatus de espectador o colaborador mediante una casilla de verificación.

También podemos pulsar sobre *añadir miembros*, aunque no se identifica como un elemento activable. Esto abrirá un diálogo con un campo de edición donde podremos introducir un nombre de usuario o parte de él para buscarlo. Justo debajo aparecerán los resultados, en los que podremos pulsar para añadirlos aunque no se identifiquen como botones o enlaces. Si ya hemos añadido algún usuario a nuestros estudios, aparecerán por defecto si no hemos realizado ninguna búsqueda.

### Atajos de teclado

La interfaz normal de los estudios cuenta con algunos atajos de teclado que pueden ayudarnos a desplazarnos más rápido entre las diversas opciones y funcionalidades. Hay que tener en cuenta que si usamos un lector de pantalla, deberemos consultar en su manual cómo dejar pasar las pulsaciones de teclas para que no sean interpretadas por este en lugar de por Lichess. La lista de atajos disponibles puede consultarse pulsando '?' dentro de la visualización de los estudios.

# Ver

En construcción…

# Comunidad

En construcción…

# Herramientas

Esta sección agrupa diferentes herramientas útiles para varios propósitos. Son transversales a lo largo de diferentes utilidades de la plataforma, así que su conocimiento es fundamental para desenvolvernos en otros flujos.

## Tablero de análisis

El tablero de análisis es una herramienta fundamental para mejorar nuestro ajedrez. Nos permite analizar nuestras partidas y las de otras personas,  de manera que podemos encontrar fácilmente, con ayuda del módulo, los errores cometidos o alternativas a las jugadas que hemos realizado. Podemos acceder a este tablero de varias maneras, aunque la más directa, y quizás la menos útil, es el enlace situado en la sección *herramientas* del menú de navegación. El resto de situaciones para acceder a él se describen en los apartados correspondientes de esta guía.

La estructura de la página para el modo *invidente* es bastante similar a la de una partida cualquiera. Sin embargo, hay algunos elementos adicionales que debemos conocer y que nos ayudarán en el análisis de nuestras partidas.

### Explorador de aperturas y base de datos de finales

Esta herramienta está situada dentro del apartado de movimientos (moves) del tablero accesible. Se expande o contrae mediante un conmutador que se llama de esta manera. Una vez expandida, la herramienta nos muestra la siguiente información:

* Base de datos fuente: podemos utilizar tres bases de datos diferentes.
  + Maestros (masters): es la base de datos por defecto. Explora partidas oficiales de maestros cargadas en la plataforma.
  + Lichess: explora partidas jugadas en Lichess.
  + Jugador: explora sólo tus propias partidas jugadas en Lichess. Una vez seleccionada, justo a continuación podremos pulsar para filtrar entre las partidas jugadas con blancas o con negras. No está identificado como un control, sino como un texto (con blancas/con negras).
* Variante: Identifica la variante jugada mediante el código ECO y el nombre. Es un enlace que nos lleva a la página correspondiente de la herramienta de *aperturas* de forma directa.
* Tabla de movimientos: muestra los movimientos más empleados según la base de datos en la posición actual. Consta de cuatro columnas:
  + Movimiento: el movimiento realizado.
  + Partidas: porcentaje y número de partidas registradas en la base de datos en las que se realizó dicho movimiento.
  + Blancas/tablas/negras: porcentaje de resultados que se dieron en las partidas registradas a raíz del movimiento. No está del todo bien implementado y a veces es confuso identificarlo con el lector de pantalla.
* Mejores partidas: Tabla donde se muestra una selección de las mejores partidas registradas en la base de datos para la variante. Sólo está disponible para la base de datos de maestros y la de Lichess.
* Partidas recientes: tabla que muestra las partidas más recientes en las que se ha usado la variante. Sólo está disponible para la base de datos de Lichess y la del jugador.

Las tablas de mejores partidas y partidas recientes contienen las siguientes columnas:

* Identificador de la partida dentro de la plataforma.
* Nombre de los jugadores.
* Resultado.
* Fecha.
* Control de tiempo.

Si pulsamos en cualquiera de las partidas mostradas en las tablas, se nos abrirá una nueva pestaña del navegador con el tablero de análisis para dicha partida.

### Evaluación local

Lichess nos permite utilizar el motor Stockfish para realizar una evaluación local de las posiciones que se producen en la partida. Local, en este caso, se refiere a que el trabajo de análisis se realiza en nuestro propio dispositivo. Esto quiere decir que la velocidad del análisis dependerá de las capacidades del dispositivo que estemos utilizando para acceder a la plataforma.

Por defecto, esta opción se encuentra apagada, de manera que la página no consuma los recursos del dispositivo. Podemos encontrar esta opción en el apartado *análisis del ordenador* (computer análisis), que se encuentra como encabezado de nivel 2 justo después del *formulario de comandos. Para activar la evaluación local, debemos activar la casilla de verificación que se encuentra dentro de este apartado. Desde ese momento, el motor estará trabajando en segundo plano para ofrecer la evaluación de la posición mostrada en ese instante.*

Una vez comienza el análisis, en este apartado podemos encontrar la siguiente información:

* Evaluación de la posición: valor estimado de ventaja para el bando blanco (+) o negro (-).
* Motor utilizado.
* Profundidad, en movimientos, del análisis. Muestra dos valores separados por una barra: el primero representa la profundidad alcanzada hasta el momento y el segundo la profundidad objetivo.
* Aumentar la profundidad del análisis: permite extender la profundidad estándar de 25 movimientos hasta los 99, haciendo que el cálculo sea ligeramente más preciso. El tiempo para completar el análisis es mayor, por supuesto.
* Mostrar amenaza: Al pulsarlo, la línea de juego cambia para mostrar el movimiento que amenaza el bando contrario. Es útil para comprender las jugadas sugeridas por el módulo.
* Configuración del motor (engine settings): botón que abre un panel con varias opciones de configuración para el motor de análisis.
* Línea de juego: muestra una línea con las mejores jugadas encontradas por el módulo con el análisis realizado hasta el momento.

El botón de configuración del motor nos ofrece las siguientes opciones de configuración:

* + Motor (engine): nos ofrece varias versiones de Stockfish para analizar las partidas.
  + Stockfish 16 NNUE · 7MB (por defecto)
  + Stockffish 16 NNUE · 40MB: versión de Stockfish 16 con un tamaño del módulo de análisis por inteligencia artificial mayor, lo que le confiere análisis algo más fuertes.
  + Stockfish 14 NNUE
  + Stockfish 11 HCE
* Tiempo de búsqueda (search time): indica el tiempo de búsqueda que queremos conceder al motor. Cuanto más largo, más tardará en ofrecernos un resultado definitivo, pero más preciso será el análisis.
* Múltiples líneas: indica el número de líneas que el módulo de análisis nos ofrecerá.
* Threads (hilos): indica el número de hilos que podrá utilizar el motor de análisis. Cuantos más hilos, más rápido será el análisis, pero más recursos consumiremos.
* Memoria: la cantidad de memoria RAM que podrá utilizar el motor de análisis para almacenar las valoraciones de las posiciones. Utilizar más memoria agiliza el análisis, ya que el motor debe recalcular menos veces posiciones idénticas.

Las opciones de configuración del módulo dependen del dispositivo en el que estamos utilizando Lichess. En general, los dispositivos móviles permiten utilizar menos cantidad de recursos que los ordenadores portátiles y de escritorio. Incluso, dependiendo de la plataforma móvil, Android o iOS, se pueden encontrar diferentes cantidades de hilos y memoria disponibles para el análisis.

### Análisis del ordenador

Cuando utilizamos el tablero de análisis sobre una partida que se encuentra en la plataforma, por ejemplo, nuestras partidas, el apartado de *análisis del ordenador* muestra al final un botón *solicitar análisis del ordenador (request a computer analysis). A diferencia de la evaluación local, esta función nos permite solicitar al servidor de Lichess que realice un análisis completo de la partida.*

Este análisis no depende de las capacidades de nuestro dispositivo, ya que se realiza en los servidores de la plataforma. En cambio, la información obtenida es diferente. El resultado, después de un periodo de espera, es la partida anotada con los errores e imprecisiones cometidos, así como las mejores líneas alternativas estimadas por el módulo. Esto nos permite ver rápidamente dónde podemos mejorar nuestro juego o cuáles han sido los puntos críticos en una partida que estemos analizando. Si una partida ya ha sido analizada por el servidor, no nos permitirá volver a analizarla.

Además de anotar la partida, al realizar el análisis, dentro de este apartado aparecerán dos cuadros combinados, uno para las blancas y otro para las negras, identificados por un encabezado de nivel 3 en cada caso. En él se agrupan rápidamente los puntos donde cada bando no fue preciso, de forma que es fácil saltar de uno a otro. Además, también se muestra el mejor movimiento que se habría podido realizar según el análisis.

### Comandos de análisis

En el tablero de análisis podemos utilizar los mismos comandos que en una partida, excepto aquellos que se refieren a la interacción con el rival, como abandonar u ofrecer tablas. Si introducimos un movimiento, el resultado puede variar. En caso de estar al final de una línea de juego, el movimiento se añadirá a la línea. En caso de estar a mitad de una línea de juego, el movimiento generará una nueva línea alternativa.

Podemos desplazarnos por las líneas de juego con los siguientes comandos:

* next: mueve la posición al siguiente movimiento de la línea actual.
* prev: mueve la posición al movimiento anterior de la línea actual.
* next line: si en la posición actual se abren varias líneas, mueve la posición a la siguiente línea de juego.
* prev line: si en la posición actual se abren varias líneas de juego, mueve la posición a la línea de juego anterior.

Cuando nos desplazamos a un movimiento en el que se abren varias líneas de juego, Lichess nos lo notificará con un texto adicional después del movimiento. Por ejemplo, 6. Queen bella 3, line 1 of 4, indica que en el movimiento 6 de las blancas, la jugada Qb3 es la primera línea de juego de cuatro posibles.

Además de estos comandos, cuando la evaluación local está habilitada, podemos utilizar estos dos comandos adicionales:

* eval: lee la evaluación de la posición y la profundidad del análisis.
* best: lee el mejor movimiento encontrado por el módulo para la posición actual.

### Descargar PGN

El tablero de análisis también nos da la posibilidad de descargar la partida que estamos analizando en formato PGN. Esta opción se encuentra en el apartado *descargas PGN* (PGN Downloads). Aquí podemos encontrar tres opciones diferentes:

* Descargar la partida anotada: el PGN incluye las anotaciones y variantes que se hayan analizado.
* Descargar la partida sin anotar: el PGN no incluye anotaciones ni variantes analizadas, sólo la partida literal.
* Copiar PGN al portapapeles (copy PGN to clipboard): copia el PGN al portapapeles. Es una forma más rápida si queremos introducirlo en otra aplicación y no queremos tener que descargar los archivos. En este caso, lo que se copia es el propio texto que contiene el archivo PGN. El texto contiene las anotaciones.

## Aperturas

Esta herramienta nos permite profundizar en el conocimiento de las aperturas y las diferentes líneas de juego. Se puede acceder desde el enlace *aperturas*, situado en la sección *herramientas* del menú de navegación.

Al abrir esta página, nos encontraremos con dos elementos:

* Buscador: Permite buscar por nombre o código ECO una apertura determinada.
* Filtro: un panel desplegable que nos permite seleccionar algunas preferencias para ajustar las continuaciones que se muestran.
* Listado de continuaciones: un listado de enlaces en los que podemos encontrar las continuaciones a la posición actual (la inicial en el caso de abrir desde cero la herramienta). Muestra los porcentajes de frecuencia de cada uno de los movimientos.

Al seleccionar una de las aperturas/continuaciones que se muestran, se abre una página que contiene los siguientes elementos:

* Buscador
* Filtro
* Nombre de la variante: como encabezado de nivel 1.
* Resultados: porcentajes de victoria/tablas/derrota.
* Listado de movimientos de la variante: los movimientos tras los que se llega a la posición actual de la variante.
* Explicación: un texto que explica las ideas de la línea. No siempre está presente.
* Entrena con puzles (train with puzles): enlace que nos permite entrenar la variante mediante ejercicios relacionados con ella.
* Explorador de apertura: Abre la línea en el tablero de análisis 8.1.
* Continuaciones populares (pupular continuations): pestaña que muestra el listado de continuaciones para la variante.
* Partidas de ejemplo (example games): muestra algunas partidas que pueden ser tomadas como ejemplo de la variante.

### Filtro

Este panel se muestra cuando pulsamos en el botón contraído que aparece justo a continuación del buscador. Este botón está etiquetado con los filtros actualmente activos. El panel se compone de una serie de casillas de verificación que nos permiten filtrar las partidas incluidas en el estudio de la apertura y, por tanto, las continuaciones más populares a cada posición.

Los filtros pueden clasificarse en dos categorías:

* Control de tiempo
* Puntuación de los jugadores

Al pulsar el botón *aplicar cambios* de este panel, Lichess recargará la página para mostrar los resultados de la aplicación del filtro en la posición actual.

¿Para qué podemos utilizar este filtrado? Es un buen sistema para establecer comparativas. Por ejemplo, una vez hemos estudiado las jugadas más empleadas por maestros, que suelen ser las continuaciones teóricas, podemos explorar qué jugadas tienden a hacer jugadores menos fuertes. Esto nos permitirá establecer por qué una jugada no es buena, o no es la más fuerte de la posición, y preparar respuestas contra aquellas que son más empleadas en estos rangos de elo.

También es una buena manera de comprobar qué jugadas no son las más fuertes, pero que, sin embargo, utilizadas en controles de tiempo rápido, causan problemas al oponente para intentar refutarlas. En estas modalidades de juego no siempre triunfa la variante más óptima.

## Editor de tablero

Esta herramienta nos permite configurar una posición en el tablero para poder analizarla, jugar desde ella o compartirla con otras personas. Se puede acceder desde el enlace situado en la sección *herramientas* del menú de navegación, además de otros puntos que se especifican en el apartado correspondiente de la guía.

Al entrar en la página, nos encontramos con cinco componentes:

* Configuración visual del tablero: esta zona está conformada por la representación visual del tablero, donde se pueden manipular las piezas con el ratón.
* Una serie de controles que nos permiten configurar las piezas de forma rápida o diferentes aspectos de la posición:
  + Turno de juego: blancas o negras.
  + Enroque: consta de cuatro casillas de verificación que nos permiten indicar qué enroques pueden realizarse todavía.
  + Configurar tablero: un cuadro combinado que nos permite configurar rápidamente el tablero en un gran número de líneas conocidas y finales. Están identificadas por código ECO y nombre.
  + Variante: la variante de ajedrez.
  + Posición inicial: coloca las piezas en la posición inicial.
  + Limpiar tablero: elimina todas las piezas del tablero.
  + Girar el tablero: cambia la perspectiva.
* Acciones: ofrece tres alternativas para actuar sobre la posición:
  + Tablero de análisis: abrirá el *tablero de análisis* para analizar la posición.
  + Continuar desde aquí: comienza una partida desde esta posición. Nos dará a elegir entre jugar contra el ordenador o contra un amigo. Al elegir una de las dos opciones, se abrirá el diálogo para configurar los parámetros de la partida como usualmente.
  + Estudiar: permite agregar la posición a un estudio.
* FEN: permite configurar la posición en base a la notación FEN. Actúa en los dos sentidos. Podemos modificar la notación para cambiar la posición o ver reflejado en este campo los cambios en la posición.
* URL: muestra una URL que podemos copiar para compartir la posición directamente con cualquier persona a través de Lichess.

## Importar partida

Esta herramienta nos permite importar partidas desde fuera de Lichess para poder analizarlas en la plataforma. Se puede acceder desde el enlace situado en la sección *herramientas* del menú de navegación.

Una vez entramos en la página, nos encontramos dos formas de importar la partida:

* Pegando el texto PGN en un ccuadro de edición.
* Abriendo un diálogo para buscar el archivo en nuestro dispositivo mediante el botón *elegir archivo*.

En cualquier caso, podemos marcar la casilla de verificación para solicitar un análisis de la partida a la vez que la importamos. Una vez elegida, sólo tenemos que pulsar el botón *importar partida*. Se abrirá la interfaz del *tablero de análisis 8.1*.

## Búsqueda avanzada

En construcción…

# Apéndice A: Registro de cambios

* 2024.1.0
  + Añadido apartado de configuración del motor en la sección de tablero de análisis.
  + Nueva portada para el documento.
  + Mejoras de formato del documento.
* 2023.12.0:
  + La guía modifica su sistema de distribución. A partir de ahora, no se encontrará más como un documento web, sino que podrá obtenerse en formatos de documento electrónico como pdf o epub.
  + 2023.08.0
  + Agregado contenido del apartado *estudiar* dentro de la sección *aprender*.
* 2023.07.0
  + Añadido el apartado *aperturas* en la sección *herramientas*.
* 2023.06.1
  + Añadido el apartado *editor de tablero* en la sección *herramientas*.
  + Añadido el apartado *importar partida* en la sección *herramientas*.
* 2023.06.0
  + Añadido el apartado *coordenadas* en la sección *aprender*.
  + Añadida la estructura de la sección *herramientas*, que contiene varias funciones transversales en la plataforma.
  + Añadido el apartado *tablero de análisis* en la sección *herramientas*.
* 2023.05.4
  + Añadidos los apartados en la sección *practicar*:
    - Fundamentos del ajedrez
    - Practicar
* 2023.05.3
  + Añadida sección de apoyo a la guía en la introducción. ¡Ahora puedes apoyar la creación de este y otros contenidos para personas con discapacidad mediante una pequeña aportación! ¡Tú eliges cuánto!
* 2023.05.2
  + Completada la sección *ejercicios* con la información de todas las modalidades. También se ha revisado el formato de esta sección para hacerlo más coherente con el resto del documento.
    - Puzzle streak
    - Puzzle storm
    - Puzzle racer
    - Panel de ejercicios
* 2023.05.1
  + Incluida información sobre los ejercicios:
    - Estructura de la página de resolución de puzles.
    - Apartado sobre ejercicios individuales.
    - Esqueleto para el resto de modalidades de esta categoría.
* 2023.05.0
  + Añadido el apartado *torneos* dentro de la sección *jugar*.
* 2023.04.5
  + Añadidos los apartados sobre los parámetros de partida en la sección *jugar:*
    - Variantes
    - Control de tiempo
    - Tipos de partida
    - Jugar desde una posición
    - Filtro por elo
* 2023.04.4
  + Incluídos enlaces para volver al índice y saltar de bloque, mejorando la accesibilidad.
  + Incluidos apartados para jugar:
    - Contra oponente aleatorio.
    - Contra el ordenador.
    - Contra un amigo.
* 2023.04.3:
  + Añadida licencia Creative Commons en la introducción del documento.
  + Añadido apartado sobre el tablero accesible.
  + Añadido apartado sobre la cuenta de usuario.
  + Añadido apéndice C con los videotutoriales disponibles en Youtube.
* 2023.04.2:
  + Añadido placeholder en las secciones que todavía no se han comenzado o están incomletas.
  + Añadido apéndice B con un  glosario de términos ajedrecísticos en inglés.
* 2023.04.1:
  + Uso del modo invidente.
  + Estructura general de las páginas.
* 2023.04.0:
  + Primera versión del documento.
  + Estructura básica del documento.
  + Índice.
  + Introducción.

# Apéndice B: Glosario de términos ajedrecísticos en inglés

* Piezas
  + King: rey
  + Queen: dama
  + Rook: torre
  + Bishop: alfil
  + Knight: caballo
  + Pawn: peón
* Jugadas:
  + Takes: toma/captura/por...
  + Check: jaque
  + Checkmate: jaque mate
  + Castling: enroque
  + Short castling: enroque corto
  + Long castling: enroque largo
  + Promotion: corona
  + Draw: tablas
  + Resign: Abandonar
  + Takeback: deshacer jugada11.

# Apéndice C: Videotutoriales

Como material de apoyo a esta guía, se adjuntan los videotutoriales que he realizado a lo largo del tiempo sobre cómo jugar en Lichess utilizando el lector de pantalla. Nótese que algunos de ellos podrían estar desfasados debido a las actualizaciones regulares que sufre la plataforma.  
[Lista de reproducción sobre cómo jugar al ajedrez en Lichess con un lector de pantalla](https://www.blogger.com/blog/page/edit/3768955028687986306/6225722314192698531)